

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Daiana Madalena Mendes e Silva

**ANIMAÇÃO MARGINAL: OS RISCOS E AS TRANSGRESSÕES  
DA ANIMAÇÃO DIRETA EM PELÍCULA, ONTEM E HOJE**

BELO HORIZONTE  
2016

Daiana Madalena Mendes e Silva

**ANIMAÇÃO MARGINAL: OS RISCOS E AS TRANSGRESSÕES  
DA ANIMAÇÃO DIRETA EM PELÍCULA, ONTEM E HOJE**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do Grau de graduação.

Orientador: Luiz Roberto Pinto Nazário

BELO HORIZONTE  
2016

## AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, Prof. Dr. Luiz Roberto Pinto Nazário, pela atenção e disponibilidade para orientação. Agradeço todas as sugestões e o importante texto: *O descanso das mídia*.

Fico grata também, ao Prof. Dr. Antonio Fialho, pelos apontamentos e comentários pertinentes, que serviram para aprimorar os estudos a acerca deste trabalho.

A esta universidade pelos conhecimentos adquiridos, pela competência de seu corpo docente, da coordenação e administração.

## RESUMO

A pesquisa averigua o contexto histórico mundial e nacional da animação direta na película. Discorre sobre a influência do período militar e da contracultura nas produções brasileiras. A investigação envolve em uma análise fílmicas comparativa de elementos como técnica, linguagem e outras especificidades, essa relação ajuda a entender como foi, e como é hoje, a animação direta na película.

**Palavra-chave:** animação direta na película, experimental, marginal, ditadura, conversação.

## **ABSTRACT**

The research scrutinizes the national and world historical context of direct animation in the film. Discusses the influence of the military regime and the counterculture in Brazilian productions. The research involves a comparative analysis of filmic elements such as technical , language and other characteristics , this relationship helps to understand how it was , and as it is today , the direct animation in the film.

**Keyword :** Direct animation film, experimental, marginal , dictatorship conversation.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	8
2. A ANIMAÇÃO DIRETA NA PELÍCULA .....	11
2.1 – A animação em película ontem .....	12
2.2 – Panorama histórico e político da animação direta .....	14
3. REALIZADORES BRASILEIROS .....	17
3.1 – Técnica .....	18
3.2 –Linguagem .....	20
4. ANIMAÇÃO MARGINAL .....	23
4.1 – As transgressões .....	23
4.2 – O risco da indústria .....	24
4.3 - O risco da memória .....	25
4.4- O risco da margem .....	27
4.5 - O Risco do real e o Risco da Aventura .....	28
5. A TRANSIÇÃO .....	29
5.1 – A animação direta ontem e hoje .....	30
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	31
REFERÊNCIAS .....	33

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 <i>Blinkity Blank</i> .....	11
Figura 2 <i>Mothlight</i> . Cena com asas de insetos coladas no acetato de películas .....	12
Figura 3 <i>Vendo e ouvindo</i> .....	17
Figura 4 <i>O átomo brincalhão</i> .....	19
Figura 5 <i>Norman McLaren pintando o som na parte ótica da película.</i> .....	19
Figura 6 <i>Dinâmica dos traços II</i> . .....	19
Figura 7 <i>Puf no cosmo das cores</i> .....	20

## 1. INTRODUÇÃO

O cinema mundial está acabando de passar pela transição entre os sistemas analógico e o digital, relacionados à produção e distribuição dos filmes. E na contra mão dessa história, a presente pesquisa tem o intuito de investigar como a animação direta em película pode ser um elemento transgressor dentro da construção estética, política e narrativa do cinema de animação.

Em tempos de ascensão da animação brasileira e de novas técnicas de produção digital, como a animação em 3D, animação 2D e stop motion através de softwares avançados, de acordo com o padrão da indústria cinematográfica mundial, ainda existem técnicas artesanais sendo utilizadas por alguns diretores. No entanto, uma dessas técnicas, animação direta em película, está prestes a perder sua matéria prima, por causa da tecnologia do sistema digital vigente. O fato dos laboratórios deixarem de trabalhar com a produção de película pode também cessar os trabalhos com a técnica.

A pesquisa pretende investigar as transgressões da animação direta em película durante o período da ditadura militar e da contracultura a partir dos anos 1960 até hoje. E nesse sentido, observar como a animação direta em película pode resistir às novas tecnologias. O intuito é, a princípio, realizar um breve histórico da animação experimental em película. E desenvolver um estudo, a partir da análise de elementos como: estética, materiais, forma e conteúdo das narrativas, linguagem, e distinção das diversas técnicas de animação. Uma outra medida é traçar o contexto histórico, político e artístico dos anos 1960, 70 e 80, período de maior produção em animação marginal em película de modo a analisar obras de artistas marginais brasileiros que desenvolveram a técnica no país e quando necessário, estudar também as obras de outras nacionalidades, para análise comparativa. E por último, observar e analisar o processo de transição entre o analógico e o digital para chegar a um parecer sobre como foi e como é vista a animação direta em película. Para conceber a estrutura necessária para esta investigação, é preciso observar os conceitos de estratégias de narrativas, linguagem cinematográfica, a história de época e a conservação e restauração de filmes.

A animação direta na película possibilitou que vários realizadores brasileiros produzissem seus filmes por causa do baixo custo de produção. E aliados a essa forma

de produzir, surgiu um movimento artístico, que construiu uma forma de linguagem com narrativas simples, transgressoras e, porque não, políticas. Esse tipo de animação não acompanha, muitas vezes, um raciocínio lógico ou uma história com início, meio e fim. É uma técnica bem versátil e pode ser explorada também a partir de materiais, por meio da colagem de folhas, insetos, areia e outros. Os anos 1960, época de grande efervescência e transformação nas artes e na situação política do Brasil, abriu espaço para uma nova forma de animar, com narrativas curtas e não lineares.

Hoje, para se realizar a técnica de animação direta é difícil. Conseguir a película é complicado e quando a animação está pronta, é necessário fazer o processo de telecinagem, isto é, transferência de imagens de um filme para arquivo digital. Esse processo é feito na moviola, uma mesa de montagem de filme. Tudo porque às salas exibição que já estão adaptadas para o formato digital.

A animação direta em película é uma técnica na qual as imagens são criadas sobre o filme, seja ele 8mm, 16mm, 35mm, entre outros formatos. A animação direta é oposta à animação tradicional, em termos de estética, linguagem e forma de produção. A técnica pode ser desenvolvida fotograma por fotograma sobre a película em forma pintura, desenho, colagem, e os artistas mais radicais principalmente nos anos 1960, faziam riscos, amassados e rasurados em suas obras. Os primeiros experimentos de filmes com a técnica datam do início do século 20 e foram bastante desenvolvidos por Norman McLaren, Man Ray, Stan Brakhage, Len Lye, entre tantos outros, até chegar ao Brasil e ser explorada por Roberto Miller, Ypiranga Filho, Lula Gonzaga.

A película pode ser utilizada de diversas formas para a animação. Por exemplo, o realizador pode submeter o filme a uma solução química com água sanitária e retirar toda a emulsão. Deste modo, pode-se desenhar sobre a película. Outro método é rasurar ou raspar a película virgem ou a velada, havendo também a opção de desenhar sobre o acetato transparente do filme. Entre as diversas peculiaridades, da película o som é um elemento curioso e também pode ser construído direto na película. Esse é um som sintético que é pintado no acetato de película no lugar do som óptico. A técnica foi bastante difundida por Norman McLaren, um realizador escocês que revolucionou a animação, deixando 69 filmes produzidos.

Esse estudo tange sobre uma pesquisa qualitativa de cunho histórico, político e artístico presentes no cinema de animação marginal. O processo de investigação parte

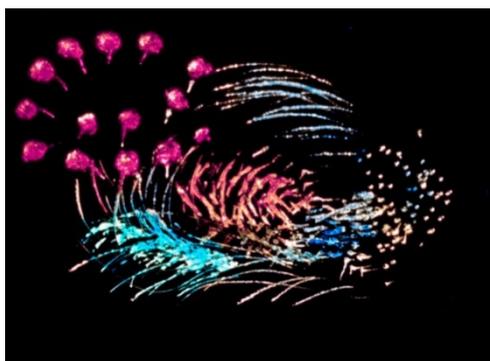
da análise relativa à época de maior difusão da animação direta no Brasil e permeia a filmografia de alguns realizadores que trabalharam com a técnica. A proposta é unir os dois contextos: o primeiro da época como a interferência dos movimentos políticos e artísticos; e o segundo com a interferência da tecnologia. É possível observar como esses eventos interagem com a linguagem da animação direta. O ponto principal, é a análise da linguagem experimental de animação sobre a película, haja vista, também a utilização desse meio alternativo como forma de expressão sócio-política. Por fim, desenvolver uma avaliação de seus aspectos técnicos, tecnológicos e criativos de produção da animação em película.

## 2. ANIMAÇÃO DIRETA NA PELÍCULA

A animação direta em película é uma técnica onde não há a necessidade da utilização de câmera para fotografar as imagens produzidas ou de grandes processos em laboratório. Com a técnica, é preciso utilizar apenas a película como matéria-prima, para a própria animação. Basicamente, utiliza-se o acetato de película transparente, a película velada, a película virgem e a película com imagens.

No início dos anos 1930, o artista neozelandês Len Lye, desenvolveu a técnica de animação direta em película com o intuito de controlar o movimento através da animação sem a necessidade de fotografar as imagens sequenciais produzidas para regular o tempo das ações. Lye utilizava tintas transparentes para criar formas abstratas e movimentos aleatórios e desordenados. No filme *Kaleidoscope* de 1935, Len Lye pintou e arranhou o celulóide para conseguir o efeito estético que podia ser realizado apenas através da técnica naquela época. Já Norman McLaren, outro difusor da técnica, utilizava conhecimentos de montagem cinematográfica em seus trabalhos. No filme *Begone Dull Care* (1949), McLaren foi capaz de criar profundidade com manchas e texturas. E no filme *Blinkity Blank* (1955), ele criou imagens raspadas, coloridas e pintadas que piscavam em poucos segundos, criando uma ilusão ótica. (NOGUEIRA, 2015).

Figura 1: *Blinkity Blank*



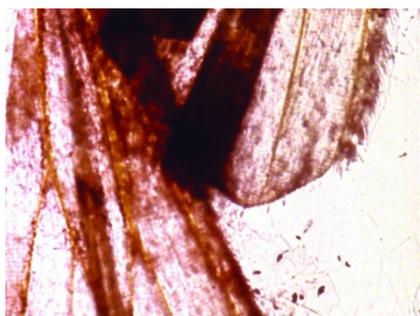
Fonte: Imagens extraídas do filme.

Conforme Nogueira (2015), a técnica teve métodos mais radicais como o da médica Margaret Tait, que utilizou o recurso de animação para fazer análises biológicas através de pintura com anilina em suporte fílmico. Outras mulheres também exploram a técnica.

Kayla Parker explorou o filme limpo – *Sunset Strip* (1998), *Walking Out* (2000) e *Metamorphosis* (2003) – utilizando cores brilhantes pintadas e manchadas com nanquim e outras emulsões, desenhos pretos, linhas coloridas em ambos os lados da película ou mesclando separadamente, em cada lado do suporte, cores pontilhadas ou listadas, riscos na emulsão do filme e imagens coladas; Jan Lenica desenvolveu uma experimentação estilística gráfica ao longo das linhas em *Nowy Janko muzykant* (1960), *Monsieur Tête*, e *Labyrinth* (1962). (NOGUEIRA, 2015, P 177).

Quem também fez uso deste recurso foi Stan Brakhage. No filme *Mothlight* (1963), ele colava insetos sobre a película. Brakhage ainda arranhava a película, desenhava, queimava e utilizava produtos químicos, numa compilação de cenas em filme de imagem em captação direta, isto é, um filme que apresenta uma combinação de atores reais.

Figura 2: *Mothlight*. Cena com inserção de asas de insetos coladas no acetato de película.



Fonte: Imagens extraídas do filme.

## 2.1 A animação em película ontem

O que chamava atenção para a técnica de animação direta é que ela não necessitava da utilização de câmera. Deste modo, quando se desenhava sobre a película, já se tinha o negativo para realizar as cópias do filme. Isso agilizava o resultado da animação, tendo em vista a falta do processo químico em laboratório para revelar as imagens. A animação direta em película foi explorada de diversas maneiras, retirando ou rasurando a emulsão, pintando com tinta, desenhando por cima, entre vários outros experimentos.

O importante na técnica é saber que tipo de efeito narrativo o artista deseja realizar. Para a animação direta o animador deve possuir um marcador para medir o fotograma e para conseguir mensurar de forma precisa o enquadramento do desenho.

Existe a possibilidade do animador desenhar na película sem marcação e registro para as imagens. Essa opção privilegia uma narrativa mais livre e abstrata correndo em toda superfície da película. Len Ley com o filme *Color Box*, é um bom exemplo da técnica (MORENO,1978, p.12). Ainda conforme o autor, o diretor Norman McLaren criou o desenho animado com filme ao vivo. Segundo a descrição a técnica é:

Desenho animado com filme ao vivo - Esta técnica consiste na filmagem, primeiramente, do filme ao vivo, com atores em fundo negro. Posteriormente, este filme será filmado junto com o desenho animado, na Truca, através da projeção aérea que consiste na projeção de cada quadro do filme ao vivo por baixo do desenho disposto na Truca, a qual fotografará, assim, os dois desta vez. (MORENO,1978, p.13).

No Brasil existe o primeiro registro da animação direta com o filme *Rumba* (1956), de Roberto Miller. Em Pernambuco, a primeira animação foi em 35mm, com o filme *A luta* (1968) de diretor Sérgio Bezerra Pinheiro. O filme não detinha grandes evoluções quanto à técnica, mas foi bem recebido e premiado no IV Festival Brasileiro de Cinema Amador (BUCCINI - CARNEIRO e FALCÃO, 2015,p.3).

Dos realizadores brasileiros, Roberto Miller foi um dos que mais trabalharam com a técnica no país. Ele estudou no exterior, foi colega de Norman McLaren e, provavelmente, por isso, seus trabalhos foram bastante influenciados pelo escocês. Em depoimento à Moreno (1978) no livro *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*, Roberto Miller diz que McLaren foi o diretor que mais contribuiu para o cinema experimental. Miller relata ainda que, a princípio, teve muita dificuldade de expor seus trabalhos, mas com o tempo seus filmes foram ganhando espaço e pela primeira vez no Brasil um filme abstrato foi exibido em circuito comercial. Um filme de grande destaque de Miller foi *O átomo brincalhão*, feito em animação direta em 35mm. Para o realizador, "o filme experimental abstrato obedece a todas normas do cartoon, somente que a equipe é reduzida ao próprio autor, que cria o tema, desenvolve, desenha, pinta, raspa o celulóide, até ver sua obra pronta". (MORENO,1978, p.122).

Segundo Laybourne, em um rolo de filme, cada segundo de uma película, principalmente nas bitolas de 16mm e 35mm, tem 24 quadros. Portanto, se um realizador quisesse um movimento mais fluido na animação teria que desenhar em

todos os quadros. Já se o autor desejasse quebrar essa regra, a animação adquiria outras características e, por muitas vezes, caminhava para narrativas mais abstratas. Provavelmente porque formas não bem definidas ou não figurativas buscavam movimentos inesperados. Geralmente, em uma narrativa tradicional são 24 quadros por segundo, que podem ser preenchidos com 24 desenhos por segundo no cinema (ou 12 desenhos fotografados duas vezes. Porém, essa regra às vezes era mudada.

"Por exemplo, baseando-se na ideia de que teremos 8 desenhos para cada segundo, vamos encontrar um quociente de 3 fotogramas ou quadros para cada desenho, sem que, com isso, ocorra muita diferença no movimento de andar ou de falar dos bonecos. Já se reduzirmos o número de desenhos para 6 por segundo, apresentando, portanto, 4 fotogramas para cada desenho irão ocorrer aí certos pulos e paradas de imagem ,trucando e sujando o fluir da animação. (MORENO,1978, p.18).

Quando se tratava da trilha sonora, ruídos ou sons para filmes em animação direta, muitos realizadores faziam as gravações antecipadamente, para que em seguida se fizesse a sincronização com os desenhos. A sincronia era simples e feita por etapas, "... primeiro, gravam-se ruídos, narrações e músicas em fitas isoladas; segundo, retranscreve-se para uma só fita magnética (17,5mm ou 16mm); terceiro retranscreve-se para o negativo ótico, de acordo com a bitola em que será feito o filme..." (MORENO, 1968, p19). Porém, Norman McLaren realizava um processo bem peculiar ao criar o som sintético direto na película, pois os desenhos eram feitos na parte ótica do filme. Deste modo, McLaren realizava a sincronia da imagem a partir do som, também desenhado na película.

## **2.2 Panorama histórico e político da animação direta**

No Brasil, os trabalhos em animação direta ganham êxito quase no mesmo momento de transição tecnológica, um pouco antes da chegada ao Brasil de projetores e câmeras super 8mm, na década de 1970. A câmera mais leve permitia realizar filmes caseiros e era uma ótima ferramenta para cineastas independentes produzirem seus filmes. Desta forma, as produções aumentaram consideravelmente no país, pelo baixo custo e a facilidade de realização. Esse movimento em torno das produções é chamado de "O ciclo do Super-8", que em Pernambuco inicia-se por meio de artistas independentes das artes visuais e do cinema com o intuito de experimentar a linguagem dos filmes animados. "Estado o Super-8 à margem de uma produção já

periférica, estas características do "amadorismo", do mal-acabado e do "vernacular" eram mais do que bem-vindas pela maioria dos realizadores..." (LEITE, 2015, p.80).

Existem poucos registros dos filmes em animação direta brasileira. Mesmo com extrema relevância para a história do cinema, pouco se conhece sobre os trabalhos realizados nos anos 1970. Os filmes *A luta*, de Sérgio Bezerra Pinheiro, *Puf no cosmos das cores*, de Osman Godoy, *Dinâmica dos traços II*, do artista plástico Ypiranga Filho e *Vendo e ouvindo*, de Lula Gonzaga, assim como outros filmes que fazem parte do período ditatorial, foram muito influenciados pela contracultura com características psicodélicas e alegóricas (BUCCINI - CARNEIRO e FALCÃO, 2015, p.5).

Esses anos, marcados pelo regime militar de restrição à liberdade de expressão e limitação dos meios de difusão artística, guiaram os filmes para condições cada vez mais alternativas e marginais. Alguns filmes passaram a ser um ato de manifestação político-cultural, tanto no modo de produção quanto no modo de expressão.

Os filmes de animação direta são marcados pela improvisação, criatividade e experimentação da própria técnica. Todo o contexto da época trouxe liberdade para a animação, através de obras contestadoras, simples e descompromissadas com as narrativas convencionais. O acabamento ruim e o amadorismo eram características adotadas pelos realizadores como elementos fundamentais para a construção fílmica. "Entre outros aspectos, nota-se nessa produção uma negligência com as regras da arte cinematográfica comercial, a exaltação da precariedade técnica, o tema da censura e até o desbunde" (LEITE, 2015, p.80). Mesmo com a falta de instrumentos e conhecimentos técnicos a pequena produção brasileira teve expressão importante em termos políticos e estéticos. As obras ainda conseguiram conquistar a audiência do público em festivais, lugar de circulação dos filmes.

Um dos filmes de animação direta de maior destaque foi *Vendo e ouvindo* de Lula Gonzaga. A obra expressa uma crítica clara à censura imposta pela ditadura militar. No filme, há um fundo preto, com dois olhos, duas orelhas e uma boca formando um rosto. Nas palavras de Lula: "O cara podia ver e ouvir, (...) mas não podia falar. Negócio bem da época da ditadura. (...) Tem gente que entendeu, tem gente que não entendeu. Disseram que era um filme 'udigrudi'. (...) Mas o filme funcionou bem." (LEITE, 2015, p.75).

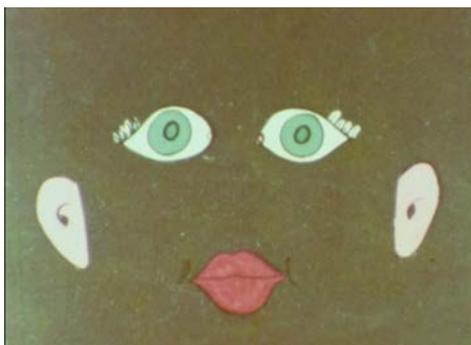
Durante a época de menor liberdade de expressão, muitos artistas de diversas áreas sofreram com a repressão. Todavia, não há registro de censura do filme *Vendo e ouvindo* ou dos filmes de animação direta.

A Exposição de 1973 foi um marco na história da arte brasileira, com artistas renomados que influenciaram as obras de animação direta. São artistas como; Lygia Pape, Abrão Berman, Carlos Vergara, Iole de Freitas, Jorge Izar, Marcelo Nitsche, Maurício Fridman, entre outros. Vale lembrar que Hélio Oiticica teve grande participação no movimento da contracultura. Alguns desses artistas trabalharam com o super-8, não necessariamente com a técnica de animação direta. Mas se observarmos o movimento artístico que se formou ao redor do super-8, podemos tentar compreender o que ocorreu durante o período. Partindo dessa premissa, podemos contextualizar melhor o momento e fazer um paralelo de como era e para onde iam as obras dos artistas. No catálogo da Exposição de 73, há relatos da época:

Dispositivos como o slide, o super-8 portátil eram mídias recentemente desenvolvidas e logo passaram a fazer parte do repertório dos artistas interessados em experimentar com estes novos meios. Estes trabalhos ocorreram de maneira discreta, resultante de uma produção que se restringiu a poucos grupos e que raramente encontrou respaldo das instituições artísticas. Circulando por mostras ou festivais alternativos, presente em uma ou outra exposição de maior repercussão, esta produção ficou praticamente esquecida pela crítica de arte, de certa forma ainda necessita de uma pesquisa mais aprofundada. (AMARAL,2014, p.36).

Com isso, é possível notar porque existe pouca informação sobre os trabalhos em animação direta. Além de falta de acesso do público geral às obras artísticas da época, os filmes circularam em circuitos muito fechados. E provavelmente, talvez, seja esse um dos motivos para o *Vendo e ouvindo* não ter sofrido com a repressão e, assim passar despercebido pela censura.

Figura 3: *Vendo e Ouvindo*.



Fonte: Imagens extraídas do site *A Benfeitoria* (uma plataforma de mobilização de recursos para projetos de impacto cultural).

Os filmes de animação direta na década de 1970 tinham influência clara nos quadrinhos e na ilustrações da contracultura. (BUCCINI - CARNEIRO e FALCÃO, 2015, p.5).<sup>1</sup>

Roberto Miller, dentre outras referências, mantinha algumas características da época, como desenhos simples e narrativas descompromissadas com a linearidade, mas sua linguagem era mais influenciada por McLaren.

Nos anos que precedem o golpe militar, Miller trabalhava no filme *O átomo brincalhão*, entre os anos de 1961 e 1964. Porém, ao chegar no circuito comercial em 1964, alguns espectadores desconhecendo a técnica, acharam que o filme estava com erro de projeção na cabine. Mas não havia nada de errado, o público que não estava habituado com aquela linguagem. Miller achava que seus filmes "não eram para ser vistos, mas sim para serem experimentados" (LEITE; MAIA 2015, p.44). O trabalho do diretor tinha grande destaque, vindo de projetos na TV e filmes comerciais, ele realizava curtas com uma linguagem mais abstrata.

### 3. Realizadores brasileiros

Três outros realizadores no Brasil se destacaram na animação direta em película além de Roberto Miller: Lula Gonzaga, Osman Godoy e Ypiranga Filho, todos com um modo diferente de animar.

---

<sup>1</sup> A contra cultura foi um movimento que aconteceu entres as décadas de 60 a 70. O movimento tinha como características a crítica ao sistema capitalista, aos padrões de consumo e aos modismos.

### 3.1 A técnica

Roberto Miller era português naturalizado brasileiro, fotógrafo amador e já realizava experimentos com a película desde os anos 1950. Na mesma década, no filme *Sound Abstract* (1957), ele trabalhou com a técnica de animação direta, com desenho e sonorização sobre a película virgem, ou seja, quando o filme não foi sensibilizado e nem passou por nenhum processo químico em laboratório.

No filme *O átomo brincalhão* (1964), também foi utilizada a película virgem. A técnica foi pintar e desenhar sobre a película de 35mm com tintas plásticas e nankin. Neste caso, houve tratamento em laboratório, fazendo com que o projeto demora-se 3 anos pra ficar pronto. No total foram 5 minutos de filme com 2.200 desenhos sobre um fundo abstrato (LEITE; MAIA 2015, p.44). *O átomo brincalhão*, é um filme abstrato, voltado para o circuito comercial e conta a história de um átomo que foi lançado ao espaço e lá ele faz peripécias até se desintegrar.

Parte dos trabalhos em animação direta na película de Miller tinham interferência em laboratório, entre outros tratamentos. Para *O átomo brincalhão*<sup>2</sup>, o diretor fez a contratipagem<sup>3</sup> colorida, trabalho bastante complexo, realizado no Laboratório Rex Filma (MORENO, 1968, p122). O diretor afirmava que no cinema abstrato a música era a melhor área para novas explorações e seus últimos trabalhos tinha a presença de músicas brasileiras do *Zimbo Trio*.

O filme *Sound abstrat*, de Roberto Miller, foi realizado em 16mm por meio de desenhos abstratos pintados no fotograma, juntamente com sons abstratos pintados em película virgem na pista de som: um som sintético. Já o filme seguinte, o *Desenho abstrat*, teve utilização de tintas plásticas fabricadas pelo próprio Roberto. O filme teve ainda mais embasamento no trabalho de McLaren, cujo material era muito utilizado por ele como referência (figura 5). Em depoimento no livro de Antônio Moreno, Miller explica que "o emprego de tintas para desenho próprio celulóide virgem é muito complexo, sendo que, muitas vezes, a própria temperatura do ambiente estraga todo um serviço já começado" (MORENO, 1968, p.123).

---

<sup>2</sup> *O átomo brincalhão* ganhou o Prêmio Governador do Estado – São Paulo, 1964.

Miller recebeu outros prêmios no Festival de Lisboa, Portugal e no Festival de Cannes, França.

<sup>3</sup> CONTRATIPO – Material negativo reproduzido a partir de uma matriz positiva. É também um substituto do negativo original montado para a feitura das cópias de exibição. Contratipagem é o processo que produz o contratipo.

Figura 4: *O átomo brincalhão*



Fonte: Imagens extraídas do filme.

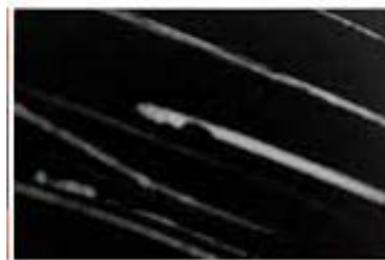
Figura 5: *Norman McLaren pintando o som na parte ótica da película. Demonstração da criação do som sintético.*



Fonte: Imagens extraídas do filme *Pen Point Percission*

Ypiranga Filho, no filme *Dinâmica dos traços II* (1972), recorreu à película velada, que é quando o filme foi queimado ou ocorreu algum erro durante um processo químico. Ypiranga raspou a película com lâmina de barbear, palha de aço, lixas, tirou a emulsão do filme e criou um efeito abstrato que dava a impressão de uma pessoa andando em um canavial (BUCCINI - CARNEIRO e FALCÃO, 2015).

Figura 6: *Dinâmica dos traços II* de Ypiranga Filho



Fonte: Imagens extraídas do texto: *O cinema de animação em Pernambuco: interpretação e mapeamento histórico (1968-2010)*.

Osman Godoy utilizou caneta de retroprojctor com figuras abstratas sobre a película virgem no filme *Puf no cosmo das cores* (BUCCINI - CARNEIRO e

FALCÃO, 2015, p.5). O filme mostra o desenho de um ponto viajando por um labirinto e interagindo com outros pontos e objetos.

Figura 7: *Puf no Cosmo das Cores*.



Fonte: Imagens extraídas do texto: *O cinema de animação em Pernambuco: interpretação e mapeamento histórico (1968-2010)*.

### 3.2 A linguagem

Ao observar os Filmes de Lula Gonzaga, Osman Godoy e Ypiranga Filho é possível notar que há uma diferença de tema e até mesmo na própria linguagem em relação comparadas aos filmes de Roberto Miller.

O filme *Vendo e Ouvindo* vinha com uma simplicidade e um viés político muito forte. Nas cenas os olhos, boca e orelhas parecem tentar reagir aos sons de ruídos cotidianos mas não conseguem. Quando a boca vai abrir aparece escrito a palavra fim. Lula segue uma linguagem mais linear, a narrativa é clara ao se referir à ditadura. Porém, apesar de utilizar um recurso metafórico para falar da censura, o diretor não cumpre regras firmes de narrativa: a ação é bem simples, com poucos movimentos cíclicos e propositalmente "ele limpou o acetato, retirando o desenho ali contido, para produzir novas ilustrações por cima, sem dar importância a possíveis manchas ou traços do antigo desenho..." (LEITE; BUCCINI 2015, p.75).

Em *Puf no cosmo das cores*, a animação é abstrata e não possui referências políticas ou pretensão de contar uma história clara. Segundo LEITE (2015), Osman Godoy era militar e não tinha muito conhecimento técnico, para marcar a referência de enquadramento para enquadramento. O diretor fez imagens prévias de natureza, objetos e ilustrações de história em quadrinhos. No filme, um ponto interage com outros pontos coloridos e viaja por um labirinto que mostra o caminho de passagem dos pontos. A característica de linguagem que faz referência ao período é a influência

da contracultura com ilustrações de quadrinho, a não linearidade da narrativa e a "colagem", misturando de imagens de objetos reais com animação.

No filme *Dinâmica dos traços II*, também abstrato, é possível ver que existe um reaproveitamento de película velada antiga e nela há uma intervenção para criar outro efeito na narrativa. A linguagem é simples e o filme é curto: Ypiranga utiliza instrumentos que destroem a película e constroem uma nova para outro filme. Com isso, cria-se um novo filme, visto que, o filme estava estragado e era considerado inutilizável antes da intervenção do artista.

*O átomo brincalhão* é abstrato e experimental. O filme é composto por desenhos rudimentares, transições bruscas, riscos e círculos com pinturas fabricadas pelo artista. Roberto Miller tinha conhecimento técnico preciso de animação e sua obra, diferentemente dos demais diretores brasileiros, seguia muitos dos princípios tradicionais da animação, não só pelo domínio da técnica mais por opção estética. Seus trabalhos eram ecléticos, sendo possível de ser feito em diferentes linguagens e formatos, como filmes publicitários, projetos para TV e curtas-metragens. "Depois dos anos 60, Miller utilizou todas as suas técnicas e *expertise* em animação na televisão brasileira: chefiou o departamento de animação da TV Bandeirantes e da TV Cultura..." (LEITE; BUCCINI 2015, p.43).

De acordo com Nogueira (2015), Len Lye, Norman McLaren e tantos outros cineastas criaram e desenvolveram a técnica direta em película por causa do método de produção, pela falta de recursos e de acesso a uma câmera que filmasse quadro a quadro para fazer animação. Deste modo, quando a técnica chegou ao Brasil, se adaptou perfeitamente ao modo de produção do país, onde havia uma escassez ainda maior de recursos cinematográficos. Conforme a autora, a técnica foi inventada "... para um tipo de produção de baixo orçamento, principalmente em filmes artesanais, com uma única pessoa ou grupo pequeno que desenvolve todo o trabalho de produção". (NOGUEIRA 2015, p.176). Sendo assim, é possível dizer que a técnica é um elemento com força suficiente para interferir no processo criativo de um artista, bem como na construção da linguagem fílmica. Porque o espaço para desenhar na película é pequeno, logo limita a criação de detalhes e isso abre outras possibilidades de invenção.

A base da cultura mundial veio essencialmente da tradição oral, de narrativas lineares e carregada de símbolos e significados. Com o surgimento do cinema, sempre houve a tentativa de se contar uma história, mesmo nos filmes silenciosos e mais tarde nos sonoros. A linguagem do cinema começou a mudar através dos cortes que os cineastas começaram a fazer em seus filmes. Então existiu a necessidade de se ter um profissional chamado explicador. Esse profissional ficava na sala de cinema falando o que acontecia na tela para ajudar o espectador a compreender a narrativa. Foi a partir da edição e montagem que os cineastas iniciaram a mudança na linguagem. "No começo da aventura, os cineastas perceberam que a memória de imagens pode, às vezes, ser mais forte e duradoura do que a de palavras e frases" (CARRIÈRE 1995, p.21). Acompanhando essa lógica, a animação direta também levou a reações parecidas entre os espectadores. Diante do filme, o espectador podia ficar atordoado ao observar imagens abstratas, desenhos não lineares e efeitos estéticos que resultavam de experimentos químicos (tudo nada parecido com o que ele estava habituado). A animação na película é fruto dessas primeiras transformações na linguagem, resultando em uma animação experimental.

Em grande parte dos filmes brasileiros de animação direta, é possível notar que há um desapego técnico, devido ao contexto histórico, mas também aos artistas que queriam experimentar a técnica de animação em película que era recente no Brasil. Os diretores Lula Gonzaga e Roberto Miller foram os únicos artistas que permaneceram trabalhando com a animação e animação direta, "os demais usavam animação como um recurso para expandir trabalhos que já vinham sendo realizados em outras esferas que não o cinema..." (LEITE; BUCCINI 2015, p.80).

A linguagem não é constituída apenas pela técnica, com normas e regras formais a serem cumpridas, "para nós o verdadeiro perigo - e este surge com frequência - estaria na crença de que a técnica é o suficiente, de que o virtuosismo pode superar as idéias" (CARRIÈRE 1995, p.153). Vale lembrar que o autor pensa que a técnica e a ideia devem estar em conformidade. Porém, quando algum artista resolve burlar o preciosismo técnico, não quer dizer que há uma falha de execução, mas sim um amadurecimento de uma linguagem.

Segundo CARRIÈRE (1995), no início os artistas que iam realizar um filme escreviam roteiros sem saber, pois não haviam fórmulas, pois era algo novo e em

movimento, não existiam regras ou técnicas para escrever filmes. Antes era priorizada a ação e só depois a intenção, afirma o autor.

A realização de filmes se lançava corajosamente na aventura. Exatamente como um homem forçado a lutar sozinho por sua própria vida, ou como um homem perdido numa terra selvagem, de hábitos e língua desconhecidos, e que, pouco a pouco, descobre maneiras de se fazer entender, de envolver os outros, de arranjar-se com a ajuda deles. (CARRIÈRE 1995, p.27).

#### **4. ANIMAÇÃO MARGINAL**

A animação experimental sempre esteve e sempre estará ligada à marginalidade, mais ainda se o filme tiver um caráter autoral. Segundo NOGUEIRA (2015), um filme experimental-autoral vive pela criação, liberdade e não se aprisiona a itens já pré-existentes, já construídos e fundamentados. Essa espécie de filme é criada de forma autônoma por ex-animadores da Disney, animadores do Canadá e do leste Europeu que tinham o anseio de produzir animações sem padrão estipulado. E foi assim que os filmes abstratos ganharam impulso.

"Nesse aspecto, o cinema de animação oferece ao artista uma solução de continuidade quase direta entre a ideia e sua realização. Sem necessitar, no início, de estúdios, de equipe técnica nem de atores, ele é um pequeno deus diante do seu universo criador: a câmera é supérflua e até a trilha sonora se transforma também numa distração". (NOGUEIRA 2015, p 135).

O animador autoral estuda formas diferentes para representar sua arte e, sendo assim, o artista pode desenvolver novas estéticas e técnicas (LEITE; RIBEIRO 2015). O intuito primeiro é tencionar os limites da linguagem, propiciar ao mundo outras possibilidades e outros olhares. Existe no meio cinematográfico um movimento para divisão, colocando em lados opostos os realizadores e a distribuição dos filmes. Os realizadores autorais vão para o lado das animações independentes, marginal ou *underground* e eles ficam restritos às exposições apenas em festivais e mostras. Já os realizadores comerciais, vão para o lado da indústria da animação ou publicidade e estes têm um público vasto com exposições em televisão e em salas comerciais (LEITE; RIBEIRO 2015).

##### **4.1 As transgressões**

A animação em película advêm, muito em parte, do universo abstrato, sem cronologia, por vezes sem padrão e sem nitidez de narrativa. Em entrevista, Roberto Miller reflete sobre o abstrato, no filme *O átomo brigalhão*. " sei que esse tipo de filme não traz nenhuma mensagem, porém acredito em seu impacto curioso para divertir as pessoas de todas as idades, e um ótimo exercício para a vista" (MORENO 1978, p.122).

O animador marginal deve ter ousadia artística, criar suas próprias regras e deve pensar nos princípios do cinema que pesavam lhe dar com o inesperado e não planejado. Com o tempo, essas características foram se perdendo e adquirido sistemas rígidos. Porém, o cinema descobriu a ambigüidade e "obviamente, o cinema não podia continuar sendo uma atração de parque de diversões, sempre repetindo como um papagaio o mesmo vocabulário". (CARRIÈRE 1995, p.28).

Transgredir as regras do modo que a animação experimental faz, do modo que a animação direta transgride, implica em uma série de ruídos para o filme. De maneira que a animação fica entre o risco e o limiar da margem. Vale salientar que o risco pode influenciar tanto de forma negativa ou de forma positiva, mas ele não é o vilão da história: talvez seja, em uma certa medida, o anti-herói.

#### **4.2 O risco da indústria**

A animação direta sempre busca o novo, estuda materiais alternativos, tem como princípio a experimentação e é no cinema autoral/marginal que ela recebe o suporte necessário para se desenvolver criativamente. No entanto, esse tipo de animação se depara com a indústria que domina a distribuição e exibição dos filmes, deixando uma parcela pouco expressiva de mercado para o experimental. O intuito do *underground* não é conseguir espaço comercial, mas sim aproveitar as arestas no cinema para criar. No entanto, às vezes a indústria e o autoral se entrelaçam e se confundem. Então os limites entre o *underground* e o *mainstream* ficam menores, configurando-se em uma disputa entre suas especificidades. O curioso é que, mesmo com a imposição de limites, o cinema marginal resiste e faz o cinema comercial aderir a algumas de suas descobertas. Na mesma medida o cinema experimental utiliza recursos da indústria (LEITE; RIBEIRO 2015). O autor ainda comenta que o gargalo comercial vai mais além e cita Jean-François Lyotard:

Hoje sabemos que o limite que a instituição opõe ao potencial da linguagem em "lances" nunca é estabelecido (mesmo quando ele o é fortemente). Ele mesmo é, antes, o resultado provisório e a disputa de estratégias de linguagem travadas dentro e fora da instituição. Exemplo: o jogo de experimentação sobre a linguagem (a poética) terá lugar numa universidade? Reivindicar numa caserna? As respostas são claras: sim, se a universidade abrir seus ateliers de criação; sim, se os superiores aceitarem deliberar com os soldados. Dito de outro modo; sim, se os limites da antiga instituição forem ultrapassados. Reciprocamente, dir-se-á que eles não se estabilizam a não ser que deixem de ser um desafio. (LYOTARD, 2009, p.32).

O risco da indústria para a animação marginal está ligado ao desenvolvimento da linguagem, do próprio cinema de animação e ao baixo potencial de público, que acostumados com o padrão, tendem a estranhar produções mais experimentais. Em geral, a indústria tende a trabalhar em série, com modelos pré-estabelecidos, onde o autor tem sua liberdade criativa reduzida e atrelada à visão dos grandes estúdios. "Essa produção industrial-estúdios terá suas características de autenticidade e de originalidade em grande parte no estilo do estúdio e não exatamente do animador, refletidas no material descritivo de produção, como cor, proporção e no filme" (NOGUEIRA, 2015, p.137).

É notório que, se não existe renovação da linguagem, não pode haver desenvolvimento. Logo, pode ocorrer uma crise de conteúdo ou de forma. No Brasil, a crescente produção de animação ainda não tem expressividade suficiente para afirmar que isso acontece, pois as produções comerciais são bastante inspiradas no padrão Disney. O que é possível dizer é que os filmes de animação brasileira ainda estão em busca de personalidade e esta, é criada apenas a partir de um considerável volume de produção, pois só assim é passível de uma análise mais concisa. (LEITE; RIBEIRO 2015).

### **4.3 O risco da memória**

A memória aqui é tratada em dois âmbitos: o primeiro é a memória cognitiva, relativa à forma de processar o filme na mente; e o segundo, a memória física relativa ao próprio filme.

Ao processar um filme, o cérebro se vê num embate vigoroso entre a visão e audição. No confronto, elas podem parecer desordenadas e difusas para o espectador, "não exige nada da mente, pois procura negar cérebro e olho no momento em que eles precisam estabelecer contato, assim como tenta causar um curto-circuito no nervo ótico, estimulando a visão e audição, sem o benefício de um intermediário". (CARRIÈRE 1995, p.24). O cérebro é sim capcioso, está sempre atento e às vezes, o risco é que a partir de um estímulo ele resolva ficar entorpecido ou adormecido. Todavia, o filme experimental estabelece, como todo filme, o risco da mesma reação.

Os filmes de animação direta principalmente dos anos 1970 trabalhava com materiais alternativos. Isso fez com que alguns filmes se perdessem e pudessem ser exibidos apenas uma vez, devido à fragilidade da película que sofreu várias interferências sobre o material. Às vezes, artistas que utilizam técnicas experimentais acabam por não deixar registros de suas obras, "... a materialidade da produção é momentânea, não deixa artefatos de produção. O filme é, por si só, a única testemunha do processo " (NOQUEIRA, 2015, p.134). *Dinâmica dos traços II*, de Ypiranga Filho, é um exemplo disso, pois é a obra aqui analisada que mais utiliza recursos das artes plásticas e que mais pode danificar a integridade película, podendo ela não ser exibida novamente ou até mesmo não ser copiada.

Filmes experimentais que recorrem a técnica mais radicais dificultam o trabalho de conservação e restauração. Sendo assim, a obra corre o risco da memória física se perder com o tempo, inviabilizando a difusão, a pesquisa e a exibição para o público em geral. Para Nogueira (2015), em uma película normal podem ocorrer manchas, rasgos, arranhões, ferrugem, encolhimento e *reticulação* por fungos. E todas essas características provocadas pelo manuseio e o envelhecimento do filme, aliadas a processos de interferência sobre a película, só faz ampliar o perigo de se perder a obra. O prejuízo pode ser bastante acentuado. Nazário (2016), no texto *O descanso das mídia*, discorre sobre a desvalorização dos artistas brasileiros.

É muito triste constatar o sistemático esquecimento dos escritores e artistas brasileiros. Enquanto nos EUA, na Europa, na Austrália e em outros países civilizados escritores e artistas são sempre homenageados e lembrados até em selos comemorativos, aqui escritores e artistas podem dar-se dar por felizes se conseguirem publicar uma carta na seção de leitores de um grande jornal para lembrar ao mundo que existem. Foi o caso do pioneiro

da animação abstrata no Brasil, Roberto Miller, quando ele se humilhou lembrando os leitores da Folha seus 30 anos de atividade no cinema de animação, alguns anos atrás[...] Como Miller estava em contato com McLaren, pedi maiores informações sobre aquele animador, e Roberto Miller me passou o endereço do National Film Board. Escrevi para McLaren e recebi uma linda resposta às minhas perguntas e um pacote com textos explicando suas técnicas, muito mais complexas do que aparentam (doei os textos à Biblioteca do Museu Laser Segall, mas conservo a carta assinada por ele). Anos atrás, li a carta abaixo na coluna de leitores da Folha, e senti uma grande tristeza. Se hoje um animador brasileiro como Carlos Saldanha é famoso e celebrado nas mídias, isto se deve apenas ao fato de que ele trabalha nos EUA, país que honra seus artistas. Os animadores que permanecem no Brasil são esquecidos e para lembrar que existem, precisam enviar uma carta à seção dos leitores dos diários que só divulgam os blockbusters e o que está na moda... (NAZÁRIO, 2016).

#### **4.4 O risco da margem**

O cinema de animação brasileira comercial, vive no momento de consolidação da qualidade técnica com os filmes *Minhocas* (2013), dirigido por Paolo Conti e Arthur Nunes e *Uma história de amor e fúria* (2013), escrito e dirigido por Luiz Bolognesi. Os animadores brasileiros estão atrelados ao modo de produção da Disney. Entretanto, eles não percebem que esse modelo de repetição pode ter lá seus pontos fracos. O ideal seria não concorrer ou basear-se nesse padrão, mas sim ir em direção oposta (LEITE; RIBEIRO 2015). O *underground* cumpre esse papel de oposição à Disney e, na contra-mão, segue também a animação direta em película. O problema é que a concorrência da animação independente no Brasil é feita pelos Estúdios Disney, Pixar e também pelas produções nacionais. Isso vai encolhendo o espaço para o experimental. A reprodução leva ao risco da margem, pois para os filmes de animação comercial brasileiros, as produções norte-americanas são mais volumosas, bem distribuídas em todos os estados brasileiros e no mundo inteiro. Pode-se dizer que a animação comercial brasileira, também vive à margem, assim como, a animação *underground*.

#### 4.5 O Risco do real e o Risco da Aventura

Ao observar os gêneros cinematográficos de documentário, ficção e animação é possível perceber pontos em comum. Toda animação, sendo ela comercial ou experimental, é uma ficção. "O cinema nasceu do documentário, isto é, a ficção nasceu documentária e o documentário nasceu ficcional" (COMOLLI, 2008, p.35). Se colocar em análise esses gêneros, é provável conseguir o entendimento da linguagem e seus níveis de similaridade.

A ficção parece estar em processo de estagnação, está presa aos formatos muito bem consolidados na produção audiovisual e por mais que se mude fotografia, iluminação, direção, entre outros meios, não há como escapar da fórmula. Em termos de linguagem a animação comercial também segue atrelada à formatos, pois em geral, a narrativa é construída por meio de estruturas rígidas e pré estabelecidas de acordo com a animação tradicional. Já o documentário está em movimento, por isso ele é capaz de se salvar por meio do risco do real. O risco do real compreende na feitura de um filme "sem roteiro, sem planos ou idéias prévias, não importa o quão brilhante elas sejam. Portanto, com esta apresentação, buscando tão-somente rastrear algumas trilhas percorridas pelo pensamento do autor e que nos leva a refletir sobre os filmes..." (COMOLLI, 2008, p.33). É esse o ponto que liga o documentário à animação experimental, mais especificamente a animação em película. Como foi visto, ela também está sempre em transformação, não se rende a fórmulas e se vale do inesperado para criação fílmica.

Fazendo um paralelo entre documentário e animação direta experimental, ambas se libertam da sombra do controle e do padrão. Todavia, então, o que distingue o documentário da animação direta experimental? No documentário o risco do real vai mais além do imprevisto, ele busca a relação do ser que filma e do ser que é filmado e aproveita-se das brechas entre eles para chegar ao real (COMOLLI, 2008). A animação direta experimental, também lida com o imprevisto e o improvisado, por causa dos experimentos realizados na película, que podem gerar resultados inesperados. Mas a animação na película não têm pessoa a ser filmada, e o ser filmado não têm relação com o ser que filma, como no documentário. O contato que a animação propicia é discutido por McLaren.

Norman McLaren o grande mago da animação, que aprimorou muitas técnicas e inventou outras. A técnica do direto na película, uma de suas preferidas, o era justamente por sua simplicidade e facilidade com que o artista podia criar, além da proximidade com o trabalho. McLaren falava muito dessa técnica como algo que "aproxima o artista do trabalho, tal como um pintor em sua tela. Não há intermediários". (LEITE; AKEL 2015, p.53).

A animação direta não é completamente livre. Mesmo com tanta flexibilidade propiciada pela técnica, o diretor tem o controle total da animação, algo que no risco do real do documentário o diretor não pode regular. Então não cabe à animação direta este termo. E influenciada pelo princípio do risco do real de Comolli, criei aqui uma nomenclatura para definir o que pode salvar a animação da reprodução e da padronização da indústria. E a chamarei de *O risco da Aventura*, nele a animação experimental continua livre e descomprometida em relação às regras da indústria, pois o que muda é a relação do diretor com a técnica. O diretor deve se desprender de conceitos e técnicas já existentes e deixar a relação do artista com a experiência serem os protagonistas, condutores da ação. Não sendo apenas artista detentor do controle completo da obra e nem a técnica sozinha é capaz de construir a narrativa. No risco da aventura, não há a necessidade de se deter o controle total da animação. O diretor pode optar por controlar o movimento e por não controlar o movimento em uma mesma narrativa, sem a obrigatoriedade de escolher um outro. Deve explorar e criar movimentos partir da experiência, seja ela com o tempo, o material, as formas ilustradas, o suporte ou qualquer outro recurso que o artista achar conveniente. Em fim, é preciso procurar nas arestas do desconhecido, novas formas de se pensar a animação. O diretor deve embarcar em uma jornada intuitiva para se aventurar em novas linguagens.

## **5. A TRANSIÇÃO**

A película era um suporte de alto custo nas produções cinematográficas e de custo para os animadores experimentais. A transição do analógico para o digital foi gradual, uma tecnologia foi sobrepondo a outra e os avanços tecnológicos não causaram uma mudança apenas de tecnologia para tecnologia. Eles foram além, provocaram transformações sociais e no fazer cinematográfico. "E hoje, com os

dispositivos de bolso, já podemos falar em um "cinema de bolso"<sup>4</sup>. Estamos bem no início desta nova maneira de nos relacionarmos com o cinema. Um cinema que já não precisa ir até ele..." (LEITE; AKEL 2015, p.48).

Ainda há uma instabilidade circulando no sistema digital, existe muitas dúvidas sobre até quando esse recurso vai vigorar. No momento, o sistema mais comum para produção cinematográfica é o DCP.

Com o alto custo de laboratório e material em película, a mudança das tecnologias de projeção e a facilidade dos recursos digitais, a grande maioria dos filmes está sendo lançada somente em formato digital. Mas muitos filmes produzidos digitalmente são ainda revelados em película para preservação, enquanto é mantido o suporte digital, da qual se fazem as cópias. (NOQUEIRA, 2015, p.140).

## 5.1 A animação direta ontem e hoje

A animação direta foi muito fértil na história da animação experimental no Brasil. Roberto Miller foi um dos artistas que apesar dos avanços das técnicas de animação, permaneceu pesquisando sobre a animação direta. Mas isso não quer dizer que ele não estava acompanhando esses avanços, o diretor gostava de computadores e passou a criar gifs animados (LEITE; MAIA 2015). Lula Gonzaga continuou realizando animações. Nos anos 1980 refilmou o filme *Vendo e ouvindo*, onde "a ideia central permanece a mesma: um rosto reage a sons do cotidiano, desta vez o fundo é composto por manchetes de jornal e fotografias, e no final, como no filme anterior, é censurado por uma tarja com a palavra 'FIM' " (BUCCINI - CARNEIRO e FALCÃO, 2015, p.8). Osman Godoy e Ypiranga Filho não permaneceram com os trabalhos em película.

O maior problema que a animação direta em película enfrenta hoje é a preservação e restauração dos filmes. Na produção dos filmes são gerados artefatos: mas nos filmes de animação direta, o próprio artefato é a película. Não havendo artefatos, muitos filmes podem ter sido perdidos ou avaliados de forma errada, justamente pela falta de informação.

---

<sup>4</sup> Dispositivos moveis são aparelhos eletrônicos portáteis que gravam vídeos. Exemplo: *smartphones* e *tables*, esse aparelhos são multifuncionais, podem gravar, fazer ligações e downloads.

Para que se possa realizar o restauro, a obra original de animação deve ser analisada pelo conteúdo e pelo material fílmico, incluindo aí os artefatos de produção, pois, através destes, podem ser obtidos vários dados, entre eles, os de autenticidade (NOQUEIRA, 2015, p.35).

Hoje a técnica está cada vez mais distante dos realizadores, muito pelo surgimento de novas técnicas digitais e pela falta de acesso à forma de se produzir em película. Existem laboratórios no Rio de Janeiro e em São Paulo, ainda trabalhando nos processos de revelação da película. Há também o acesso a coleções particulares, onde se pode conseguir sobras de películas ou de negativos de filmes para serem aproveitados por quem deseja trabalhar com a animação direta. Não é possível prever o que será da técnica de animação direta em película daqui em diante, mas ela sempre será transgressora e "assim, a animação *underground* cumpre seu papel dentro do campo da animação, como crítica, e, a partir dessa crítica, possibilita a reflexão e a expansão da linguagem da animação a novos limites". (LEITE; RIBEIRO 2015, p 38).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A animação direta em película tem um caráter muito peculiar, que propicia a construção de novas linguagens. Ela pode tanto seguir as normas do *cartoon*, como em Roberto Miller ou optar por tema políticos como em Lula Gonzaga. Seja qual for o estilo o essencial na animação direta é experimentar sem se preocupar com os padrões da indústria.

A indústria no Brasil é crescente e a qualidade técnica dos animadores comerciais e independentes vem crescendo ao longo dos anos, mas a animação comercial ainda segue muitas regras estabelecidas pela Disney. As produções, apesar da boa qualidade, ainda buscam originalidade e personalidade.

A animação marginal ou independente é uma alternativa para se escapar das reproduções e dar liberdade criativa ao autor. Os realizadores brasileiros tinham linguagens diferentes quanto à técnica, Roberto Miller, por exemplo, tinha um perfil multimídia, era experimental, mas sua obra cabia perfeitamente no formato comercial. Miller trabalhava em filmes publicitários, programas de televisão e curta-metragem. Lula Gonzaga era mais ligado à temática com uma linha política, Osman Godoy se

servia da poética das cores e formas e Ypiranga Filho usava suas referências das artes plásticas e testava a película até o limite físico. Exceto Roberto Miller, todos os animadores eram fortemente influenciados pela contracultura e pela situação política da época.

Os riscos fazem da linguagem da animação em película um meio vulnerável, mas essa vulnerabilidade contribui também para a liberdade criativa e artística nos filmes. Viver sobre a margem não é viver fora, é ter um olhar de observador, é ser consciente, e é pensar em produzir de maneira diferente. A técnica nunca pode se sobressair sobre a ação do filme, ambos devem estar em conformidade, pois um é tão importante quanto o outro. No risco da aventura o mais importante é a experiência e os caminhos para onde ela guia a animação.

Contudo, é possível afirmar que a animação direta em película é sim uma animação marginal, ela detém a experiência como única regra. Nota-se que grande parte de alguns métodos hoje consolidados na indústria, vieram de alguma forma da animação experimental. Um exemplo disso, é o *blockbuster*, *Seven* (1995), dirigido por David Fincher. Nos créditos iniciais do filme aparecem cortes bruscos e fusões de imagens em captação direta, intercalados com a animação direta na película. As intervenções na película são realizadas por de riscos, arranhões e às vezes surgem palavras. Toda a cena é envolvida por uma música eletrônica.

O importante aqui não é mensurar quando a técnica irá se extinguir, mas sim em reconhecer o seu valor na animação em película direta e ver como ela contribuiu para a maturidade da construção da linguagem de animação. Outro objetivo foi entender que esse tipo de animação tão antiga deve ser conservado e preservado para não se perder em meio às novas tecnologias e o tempo.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, Aracy. **Catálogo Expo 1973 projeção 2013** / curadoria e texto Aracy Amaral; texto Roberto Moreira S. Cruz. Rio de Janeiro, 2014.

BUCCINI, Marcos; CARNEIRO DA CUNHA, Paulo; FALCÃO, Eveline. **O cinema de animação em Pernambuco: interpretação e mapeamento histórico (1968-2010)**. UFRGS- Porto Alegre, Rio Grande do Sul. ALCAR 2015.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta de cinema**. Tradução Fernando Albagi, Benjamin Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

COMOLLI, Jean-Louis, **Ver e poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário**. Seleção e organização, César Guimarães, Ruben Caixeta; tradução, Augustin de Tugny, Oswaldo Teixeira, Ruben Caixeta; revisão técnica, Irene Ernest Dias. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

LEITE, Sávio. **Maldita animação brasileira**. Belo Horizonte: Editora Favela é isso Ai, 2015.

MORENO, Antonio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Editora Arte Nova S.A, 1978.

NOGUEIRA, Soraia Nunes. **Paralelos, convergências e divergências entre o restauro digital e os processos de animação**. Tese de Doutorado, Eba: UFMG - Belo Horizonte - Mg, 2015.

## DOCUMENTOS ELETRÔNICOS

**Filmografia**. Disponível em:<<https://vimeo.com/channels/robertomiller>> Acesso em: 15 de maio 2016.

Imagem **Campanha**. Disponível em:<<https://benfeitoria.com/cinemadeanimacao>> Acesso em: 5 de junho 2016.

NAZÁRIO, Luiz Roberto Pinto. **O descanso das mídias.** Disponível em :  
<<https://meucinediario.wordpress.com/2016/06/29/o-descaso-das-midias/>> Acesso  
em: 29 de junho 2016.